



JURNAL MANAJEMEN INFORMATIKA

Halaman Jurnal: <http://jurnal.stmik-dci.ac.id/index.php/jumika/>

Halaman LPPM STMIK DCI: <http://lppm.stmik-dci.ac.id>



APLIKASI SEMINAR ONLINE (WEBINAR) UNTUK PEMBINAAN WIRUSAHA BARU

Nanang Durahman¹, Zeni Muhammad Noer²
Prodi Manajemen Informatika, STMIK DCI
Email : nanang@stmik-dci.ac.id¹, Zeni@stmik-dci.ac.id²

ABSTRAK

Kecanggihan teknologi menghadirkan gagasan baru dalam dunia pendidikan dan bisnis. Seminar adalah suatu pertemuan yang bersifat masal atau diikuti oleh banyak orang yang membahas suatu pendapat berdasarkan topik kajian melibatkan proses diskusi dan memberikan solusi yang ilmiah. Dalam upaya peningkatan dan pembinaan wirausaha baru diperlukan pembinaan untuk meningkatkan produktivitas, namun karena terkendala dengan biaya, waktu dan tempat penyelenggaraannya, berdasarkan hal tersebut maka dibutuhkan fasilitas yang dapat menjawab masalah dalam pembinaan yaitu dengan webinar atau Seminar Online melalui website (Webinar). Metodologi yang pembuatan sistem Webinar menggunakan paradigma Waterfall yang terdiri dari dari analisa sistem, perancangan, pengkodean program, pengujian sistem, dan pemeliharaan.

Kata Kunci : Webinar, Seminar Online, Wirausaha, Aplikasi, Pembinaan.

I. LATAR BELAKANG

Kewirausahaan merupakan faktor produksi yang paling strategis dalam rangka meningkatkan daya saing dan pertumbuhan ekonomi bangsa serta berdampak pada peningkatan kesejahteraan warga masyarakat. Oleh karena itu Kewirausahaan menjadi fondasi yang kokoh bagi pembangunan ekonomi, akan dapat menciptakan kemandirian masyarakat.

Dalam upaya meningkatkan peningkatan kualitas dan pembinaan wirausaha baru perlu adanya dukungan yang dapat meningkatkan produktivitas,

namun biasanya terkendala dengan biaya, waktu dan tempat penyelenggaraan, Perkembangan teknologi yang begitu pesat sudah banyak membantu dalam menyelesaikan berbagai aktivitas bisnis dengan cepat. Internet menjadi salah satu perkembangan teknologi yang begitu erat dengan kehidupan masyarakat sekarang. Hampir semua orang memiliki sedikitnya satu smartphone dengan akses internet.

Berdasarkan hal tersebut maka dibutuhkan fasilitas yang dapat menjawab masalah dalam pembinaan

yaitu dengan webinar atau Seminar Online melalui website. Webinar muncul sebagai solusi atas kebutuhan pertemuan tatap muka dengan peserta yang berada di lokasi berbeda-beda. Webinar berasal dari dua kata yaitu web dan seminar. Jadi webinar didefinisikan sebagai sebuah seminar, presentasi, pengajaran, atau workshop yang dilakukan secara online, disampaikan melalui media internet, dan dihadiri oleh banyak orang dari lokasi yang berbeda-beda. Selama sesi webinar berlangsung, peserta dapat berinteraksi langsung melalui gambar (video) atau teks (chat).

II. LANDASAN TEORI

Kewirausahaan atau yang sering disebut *entrepreneur* berasal dari bahasa Perancis yaitu asala dari kata *entreprende* yang berarti petualang, pengambil risiko, kontraktor, pengusaha (orang yang mengusahakan suatu pekerjaan tertentu), dan pencipta yang menjual hasil ciptaannya.

Kewirausahaan merupakan sikap mental dan sifat jiwa yang selalu aktif dalam usaha untuk memajukan karya baktinya dalam rangka upaya meningkatkan pendapatan di dalam kegiatan usahanya. Selain itu kewirausahaan adalah kemampuan kreatif dan inovatif yang dijadikan dasar, kiat, dan sumber daya untuk mencari peluang menuju sukses. Sedangkan menurut Menurut Peggy A. Lambing & Charles R. Kuehl dalam buku

Entrepreneurship (1999), kewirausahaan adalah suatu usaha yang kreatif yang membangun suatu *value* dari yang belum ada menjadi ada dan bisa dinikmati oleh orang banyak. Secara umum tahap-tahap melakukan wirausaha terdiri dari :

1. Tahap Memulai

Tahap ini dimana seorang yang berniat untuk melakukan usaha mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan, diawali dengan melihat peluang usaha baru yang mungkin, apakah membuka usaha baru atau melakukan franchising. Juga memilih usaha yang akan dilakukan apakah di bidang pertanian, industri, manufaktur, produksi atau jasa.

2. Tahap melaksanakan usaha

Pada Tahapan ini seseorang wirausahawan melakukan atau mengelola berbagai aspek yang terkait dengan usahanya. Mencakup aspek-aspek : Pembiayaan, SDM, Kepemilikan, Organisasi, Kepemimpinan yang meliputi bagaimana menangani dalam pengambilan resiko dan keputusan pemasaran dan evaluasi.

3. Mempertahankan usaha

Tahap ini dimana wirausahawan berdasarkan hasil yang telah dicapai untuk ditindaklanjuti sesuai dengan kondisi yang dihadapi.

4. Mengembangkan usaha

Tahap dimana jika hasil yang diperoleh tergolong positif atau mengalami perkembangan atau dapat bertahan maka perluasan usaha yang

menjadi salah satu pilihan yang mungkin diambil.

Faktor Penyebab Keberhasilan Wirausaha Menurut Hendro (2011 : 47-50) ada beberapa faktor yang menyebabkan wirausaha berhasil adalah :

1. Faktor Peluang
2. Faktor SDM
3. Faktor Keuangan
4. Faktor Organisasional
5. Faktor Perencanaan
6. Faktor Pengelolaan usaha
7. Faktor Pemasaran dan Penjualan
8. Faktor Administrasi
9. Faktor Peraturan Pemerintah, Politik, Sosial, dan Budaya Lokal
10. Catatan Bisnis

Faktor Penyebab Kegagalan Wirausaha Menurut Zimmerer (dalam Suryana, 2003:44-45) ada beberapa faktor yang menyebabkan wirausaha gagal dalam menjalankan usahanya :

1. Tidak kompeten dalam manajerial
Tidak kompeten atau tidak memiliki kemampuan dan pengetahuan mengelola usaha merupakan faktor penyebab utama yang membuat perusahaan kurang berhasil
2. Kurang berpengalaman baik dalam kemampuan
Mengkoordinasikan, keterampilan mengelola SDM, maupun kemampuan mengintegrasikan operasi perusahaan.

3. Kurang dapat mengendalikan keuangan

Agar perusahaan dapat berhasil dengan baik factor yang paling utama dalam keuangan adalah memelihara aliran kas. Yaitu mengatur pengeluaran dan penerimaan secara cermat.

4. Gagal dalam perencanaan

Perencanaan merupakan titik awal dari suatu kegiatan, sekali gagal dalam perencanaan maka akan mengalami kesulitan dalam pelaksanaan.

5. Lokasi yang kurang memadai

Lokasi usaha yang strategis merupakan faktor yang menentukan keberhasilan usaha. Lokasi yang tidak strategis dapat mengakibatkan perusahaan sukar beroperasi karena kurang efisien.

6. Kurangnya pengawasan peralatan

Pengawasan erat hubungannya dengan efisiensi dan efektifitas. Kurang pengawasan mengakibatkan penggunaan alat tidak efisien dan efektif.

7. Sikap yang kurang sungguh-sungguh dalam berusaha

Sikap yang setengah-setengah terhadap usaha akan mengakibatkan usaha yang dilakukan menjadi labil dan gagal. Dengan sikap setengah hati, kemungkinan gagal menjadi besar.

8. Ketidakmampuan dalam melakukan peralihan/transisi kewirausahaan.

Wirausaha yang kurang siap menghadapi dan melaksanakan perubahan, tidak akan menjadi wirausaha yang berhasil. Keberhasilan dalam berwirausaha hanya bisa diperoleh apabila berani mengadakan perubahan dan mampu membuat peralihan setiap waktu.

- a. Penghematan biaya karena biaya perjalanan dan waktu perjalanan yang lebih rendah
- b. Informasi peserta independen dari lokasi
- c. Administrasi mudah dan pendaftaran peserta otomatis melalui perangkat lunak webinar
- d. Mencapai banyak peserta sekaligus acara dapat disimpan dan dievaluasi bebas masalah

2.1 Webinar

Istilah webinar terdiri dari dua kata web dan “seminar” dan saat ini umumnya digunakan untuk seminar atau kursus pelatihan yang diadakan melalui internet, baik dengan biaya atau gratis. Oleh karena itu, partisipasi tidak terbatas pada lokasi tetap, tetapi membutuhkan akses Internet.

Dalam webinar, presentasi, kuliah, pelatihan atau konten serupa akan dikirimkan melalui Internet menggunakan teknologi video. Perangkat lunak konferensi web digunakan untuk tujuan ini, yang tidak berfungsi untuk mengirimkan acara ke web, tetapi juga dapat digunakan untuk mengelola dan berkomunikasi dengan peserta. Sebuah webinar secara teoritis hanya terdiri dari data audio, tetapi biasanya merupakan transmisi gambar webcam, konten desktop komputer, atau keduanya. Adapun Kelebihan Webinar sebagai berikut :

Content Management System (CMS)

Content Management System (CMS) adalah perangkat lunak berupa situs web yang menerapkan sistem manajemen yang berorientasi terhadap konten, baik manipulasi menambah dan mengubah isi suatu website. Pada umumnya sebuah CMS memiliki 2 bagian kategori yaitu bagian Front-end dan Back-end.

Kelebihan dan fitur masing-masing CMS bergantung pada CMS yang digunakan. Penggunaan sistem hirarki pengguna yang diterapkan CMS dalam hak aksesnya pun sangat bervariasi sesuai CMS masing-masing. Mulai dari level akses user anggota yang hanya dapat mengirimkan data tertentu berupa komentar, kemudian editor yang dapat mengirimkan suatu artikel/berita (untuk CMS yang menyediakan fasilitas ini), hingga level administrator yang dapat melakukan semua fitur yang ada.

Salah satu perangkat lunak CMS yang paling banyak digunakan adalah Wordpress. Wordpress yang dibangun

dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL. kemampuannya sangat mudah dalam memodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan penggunaanya. Disamping itu Wordpress memiliki banyak dukungan plugin yang dapat memudahkan pengguna dalam menerapkan kebutuhan pada website .

BigBlueButton

BigBlueButton adalah sebuah proyek open source yang dibangun dari untuk menciptakan sebuah sistem *web conferencing* terintegrasi sehingga memungkinkan untuk presentasi jarak jauh dengan *slide, audio, video, chat dan desktop-sharing* yang berjalan di mac, unix, atau komputer PC.

BigBlueButton untuk membantu institusi pendidikan memfasilitasi kegiatan belajar mengajar jarak jauh. Dengan dirilis perangkat lunak gratis di bawah *GNU Lesser General Public License*, memungkinkan diintegrasikan dengan aplikasi pendidikan atau komersial yang ada, sehingga biaya yang dikeluarkan akan jauh lebih rendah dibandingkan dengan sistem *web conferencing* komersial. Fitur yang disediakan diantaranya video conference, voice conference, presentasi online, diskusi percakapan online, moderator, sharing file (.pdf, .word, bahkan image).

BigblueButton saat ini dapat digunakan diberbagai CMS Learning Management System (CMS) dan

Wordpress sehingga memudahkan dalam pengembangannya.

III. ANALISIS MASALAH

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*, yang meliputi beberapa proses yaitu :

a. System Engineering

Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pembuatan sistem, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasi nya kedalam sistem.

b. Analysis

Merupakan tahapan dalam menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan pengerjaan sistem.

c. Design

Tahap penerjemahan perancangan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user.

d. Coding

Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman tertentu.

e. Testing

Merupakan tahap pengujian terhadap sistem yang dibangun.

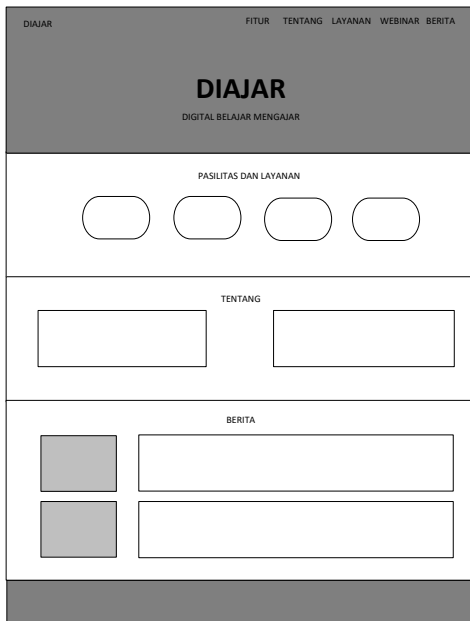
f. Maintenance

Tahap akhir dimana suatu sistem yang sudah selesai dapat mengalami perubahan – perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan

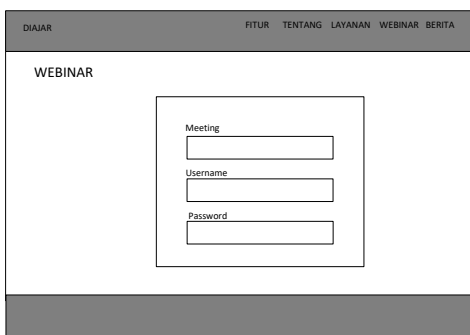
pengguna misalnya perawatan secara berkala.

IV. PERANCANGAN SISTEM

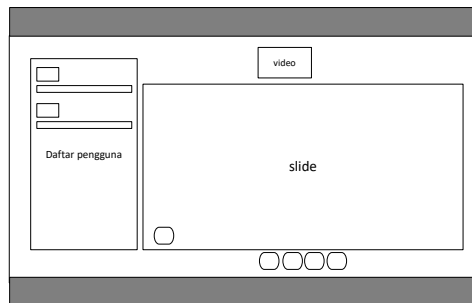
4.1 Rancangan Tampilan Webinar



Gambar 4.1
Tampilan Depan



Gambar 4.2
Rancangan Tampilan Login Webinar



Gambar 4.3
Tampilan Rancangan Laman Webinar

V IMPLEMENTASI

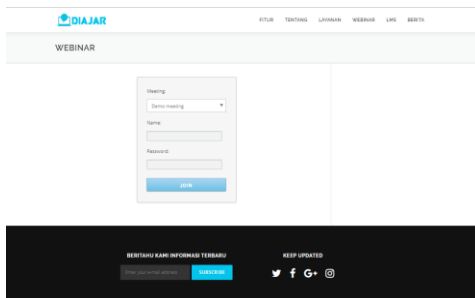
Pada implementasi program penyusun mengajukan beberapa tahapan yang harus dipersiapkan agar program aplikasi ini dapat berfungsi secara maksimal dan sebagaimana mestinya.

Adapun tahapan yang harus dilakukan adalah:

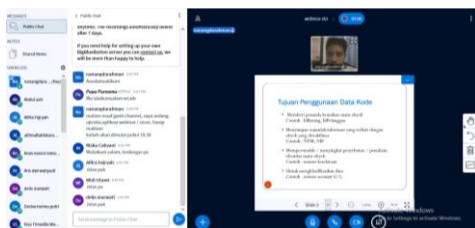
- a. Perangkat Keras (Hardware) yang digunakan:
 1. Intel core i3 2.40Ghz-2.4Ghz
 2. Memory 2GB
 3. Hardisk 500GB
 4. VGA RADEON GRAPHICS HD 7340
 5. Mic dan Webcam
- b. Perangkat Lunak (Software) yang digunakan:
 1. Sistem Operasi
 2. Webserver
 3. Wordpress
 4. Bigbluebutton
 5. Flash



Gambar 5.1
Tampilan Halaman Depan Webinar



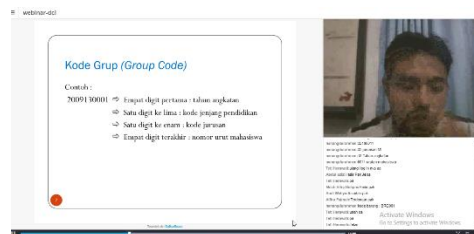
Gambar 5.2
Tampilan Halaman Login Webinar



Gambar 5.3
Tampilan Webinar pada Laptop



Gambar 5.4
Tampilan Webinar pada Handphone



Gambar 5.5
Tampilan Halaman Rekaman

VI. KESIMPULAN

Tahap Penelitian diakhiri dengan pengujian dilakukan untuk mengetahui hasil dari proses sistem yang dijalankan. Teknik pengujian yang dilakukan menggunakan pengujian black box. Pengujian dengan menggunakan metode black box ini dilakukan dengan mengevaluasi cara kerja sistem yang telah dibuat.

Tabel 5.1 Pengujian *Black Box*

N o	Deskripsi Uji	Langkah-langkah Melakukan Uji Fungsi	Hasil yang Dapatkan	Hasil Pengujian Diterima/Tidak
1.	Otentifikasi pemakai aplikasi agar dapat masuk pada webinar yang akan dilaksanakan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masuk pada Jenis Webiar yang disediakan 2. Masukan Nama Pengguna 3. Masukan Password 4. Tekan tombol Utama 	Dapat mengakses halaman webinar	Diterima
2.	Menampilkan materi seminar Dan pengelolaan materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Upload File Materi 2. Kelola Materi, menambahkan ikon atau simbol untuk memperjelas materi 	Materi dapat ditampilkan pada layar dan terlihat oleh peserta	Diterima
2.	Mengaktifkan Video dan Audio	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktifkan icon mic dan video 	Suara Mic Terdengar dan Webcam aktif	Diterima
3.	Memberikan pelaksanaan Webinar pada Peserta	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat Channel Webinar 2. Menentukan Akun Pengguna password 3. Mengkonfigurasi Rekaman 	Materi dapat ditampilkan pada layar dan terlihat oleh peserta	Diterima
4.	Melakukan pengiriman obrolan atau chatting	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengirim Pesan Obrolan baik pribadi maupun umum 2. Membalas Pesan 	Dapat melakukan obrolan pesan	Diterima

Berdasarkan hasil pengujian black box dengan kasus uji diatas maka dapat disimpulkan bahwa dalam aplikasi webinar ini tidak terdapat kesalahan proses dan secara fungsional sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan, dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi webinar dirancang dapat memberikan hasil yang diharapkan yaitu: diterima dengan baik oleh pengguna.

Hasil Penelitian pelaksanaan penelitian ini adalah Webinar Pada dasarnya memiliki keunggulan dibandingkan dengan seminar :

1. Menghemat Biaya dan Praktis karena tidak harus mengeluarkan biaya seminar seperti Seminar pada umumnya.
2. Waktu dan Tempat Fleksibel karena Peserta Webinar dapat mengikuti webinar dimanapun tempatnya asalkan memiliki koneksi internet yang stabil
3. Webinar memungkinkan untuk berinteraksi dengan banyak orang tanpa perlu bertatap muka secara langsung termasuk dengan narasumber.
4. Beberapa penyelenggara biasanya memperbolehkan memutar kembali isi rekaman webinar dikemudian hari dari link webinar atau platform YouTube apabila peserta berhalangan mengikuti webinar tersebut

DAFTAR PUSTAKA

- Hardyanto, R. Hafid. 2016. Pengembangan Dan Implementasi E-Learning Menggunakan Moodle Dan Vicon Untuk Pelajaran Pemrograman Web Di SMK. Jurnal Pendidikan Vokasi Vol. 6 No.1. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Agung Permadi, Agustinus. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis web dengan memanfaatkan Video Conference mata pelajaran produktif teknik komputer dan jaringan di sekolah menengah kejuruan. Jurnal Universitas Negeri Makassar
- Wicaksono, Arif Ranu. Dkk. 2015. Perancangan dan Implementasi E-Learning Project Based Learning. SENTIKA 2015 Yogyakarta.
- Pradnyana, Gede A., Prayadnya, I Made Ardwi . 2015. Implementasi Responsive E-Learning berbasis Moodle untuk Menunjang Kegiatan Pembelajaran di STMIK STIKOM Indonesia. Jurnal Ilmu Komputer dan Sains Terapan Vol 5 No. 2 : STIKOM Indonesia.
- Mansyur, Anaway Irianti, dkk. 2019. Webinar sebagai media bimbingan sekolah untuk pendidikan seksual berbasis online. Jurnal Bimbingan Konseling Universitas Syiah Kuala Vol 4 No. 1 : Unsyiah
- Maruf, Zunaidi. 2011. Implementasi Aplikasi Video Conference pada E-Pesantren Berbasis Open meetings. Laporan Skripsi Fakultas Teknik Program Studi Teknik Komputer Universitas Indonesia

- Clark, Ruth C. & Mayer, Richard E., *E-Learning and the Science of Instruction*, Pfeiffer, 2011
- Durahman, Nanang . 2018. Rancang Bangun alat bantu ajar matematika untuk SD dengan Metode Adobe CS. JUMIK Vol.5 No. 1 . STMIK DCI.
- Horton, William, *E-Learning by Design*, Pfeiffer, 2006.
- Hestanto, Konsep Dasar Webinar, Sumber : <https://www.hestanto.web.id/konsep-dasar-webinar/> diakses pada tanggal 5 Oktober 2018
- Sukarno PGSD, 2011, Blended Learning Sebuah Alternatif Model Pembelajaran Mahasiswa Program Sarjana (S1) Kependudukan Bagi Guru Dalam Jabatan, Jurnal Diadktika Dwija Indria Vol 1 No.2 Universitas Sebelas Maret Surakarta
- Haryanto, Dadang. 2019. Perancangan Aplikasi Perpustakaan di SMA dan SMK Pasundan 2 Kota Tasikmalay. JUMIKA Vo. 6 No. 1 . STMIK DCI
- Nanang, Durahman. Sarmidi. 2016. Aplikasi Analisis Soal dan Pengolahan Niai Ujian di SD Islam Al-Azhar 33 Tasikmalaya
- Haryanto, Dadang. Zeni Muhammad Noer. 2015. Penjadwalan CPU menggunakan Algoritma Round Robin dna FCFS (First Come First Served). JUTEKIN Vol.3 No. 2 . STMIK DCI
- Muhammad Noer, Zeni. Andrian Ramadhan. Sistem Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) di SMK MJPS 3 Kota Tasikmalaya
- Darmawan, Deni.2016. Pengembangan Elarning Teori dan Desain. Bandung. Rosdakarya.